



①9 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 199 36 196 A 1**

⑤① Int. Cl. 7:
G 07 F 17/32

②① Aktenzeichen: 199 36 196.7
②② Anmeldetag: 31. 7. 1999
②③ Offenlegungstag: 18. 1. 2001

DE 199 36 196 A 1

⑤⑥ Innere Priorität:
199 31 762. 3 08. 07. 1999

⑦① Anmelder:
Löwen Automaten Gerhard W. Schulze GmbH,
55411 Bingen, DE

⑦④ Vertreter:
Patentanwälte BECKER & AUE, 55411 Bingen

⑦② Erfinder:
Schwerdling, Dirk, 56288 Kastellaun, DE

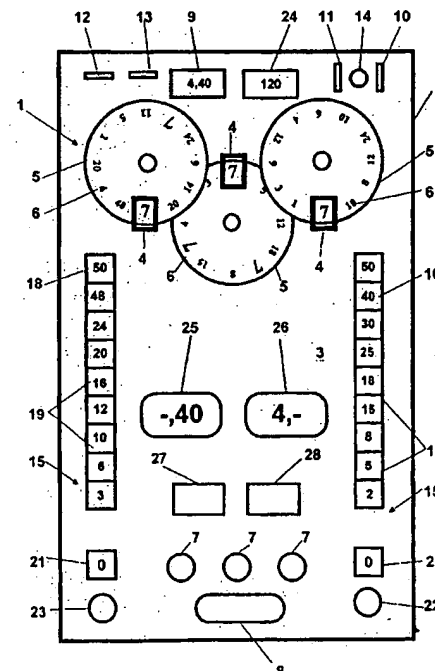
⑤⑤ Entgegenhaltungen:
DE 44 03 866 A1
DE 43 01 855 A1
DE 38 39 977 A1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤④ Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät

⑤⑦ Ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät umfaßt eine Umlaufkörper (5) mit Symbolen (6) aufweisende Symbol-Spieleinrichtung (1) und mindestens eine aus mehreren Anzeigefeldern (17, 19) bestehende Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15). Die Umlaufkörper (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) und die Anzeigefelder (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) sind ausschließlich mit Sonderspielen oder Punkten und nicht mit Geldwertbeträgen belegt. Der Einsatz pro Spiel wird jedoch mit einem Geldwertbetrag vorgenommen. Der weitere Spielverlauf erfolgt hingegen ausschließlich mit Sonderspielen oder Punkten, nicht jedoch mit Geldwertbeträgen. Daher sind auf den Umlaufkörpern (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) und den Anzeigefeldern (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) keine Geldwertbeträge als Symbole oder Belegungen angegeben.



DE 199 36 196 A 1

BEST AVAILABLE COPY

Beschreibung

Die Erfindung bezieht sich auf ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung mit Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern einen Gewinn oder Verlust angegebende Symbolkombinationen angezeigt werden, und mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichtetes Spielergebnis ausgespielt oder kumuliert wird.

Die Vorderseite des Gehäuses eines solchen Unterhaltungsgerätes umfaßt in der Regel eine aus Glas bestehende Frontscheibe, auf der ein Spielplan und ein Gewinnplan aufgedruckt sind. Hinter der Frontscheibe ist eine Symbol-Spieleinrichtung angeordnet, die meistens drei Umlaufkörper besitzt, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster in der Frontscheibe einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden in der Regel nacheinander stillgesetzt, und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne oder dergleichen in Aussicht gestellt.

Weiterhin weisen derartige Unterhaltungsgeräte häufig mindestens eine als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildete Risiko-Spieleinrichtung auf, bei der durch Betätigung einer Risikotaste ein bereits erzielter Gewinn unter Gefahr des Verlustes riskiert werden kann. Die Risiko-Spieleinrichtung umfaßt hierbei eine aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehende Risikoleiter. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf Gewinnanzeigeelementen verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen im Unterhaltungsgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verloren geht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinns wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervorgehoben. Durch Betätigung einer Risikotaste kann der erzielte Gewinn erneut riskiert werden. Bei der Durchführung eines Risikospiels erfolgt in der Regel eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinns. Die Anzeigefelder der Risikoleiter sind üblicherweise im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit Sonderspielen oder Punkten belegt.

Darüber hinaus ist es bei Unterhaltungsgeräten bekannt, einen erzielten Gewinn mittels einer als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildeten Ausspieleinrichtung zu erhöhen oder zu erniedrigen, wobei mit unterschiedlichen Geldwert-, Sonderspiel- und Punktegewinnen belegte Anzeigefelder zufallsgesteuert aufleuchten und ein den erreichten Gewinn darstellendes Anzeigefeld erleuchtet bleibt.

Einen weiteren Spielanreiz mit zusätzlicher Gewinnmöglichkeit stellt eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung in Form einer Jackpot-Spieleinrichtung dar, die meistens aus einer verschiedenen Anzeigefelder umfassenden Lichtleiste gebildet ist. Beim Erzielen eines bestimmten Gewinns oder Verlustes in der Symbol-Spieleinrichtung und/oder in einer anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung wird ein bestimmtes Anzeigeelement erleuchtet, das ein auf den erreichten Gewinn oder Verlust bezogenes Symbol trägt. Wenn eine bestimmte Anzahl von Anzeigefeldern erleuchtet ist, wird der Jackpot ausgelöst und ein zusätzlicher Gewinn gegeben.

Solche Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen sind in der Re-

gel auf ihren Anzeigefeldern mit unterschiedlichen Geldwerten und Sonderspielen belegt. Bei derartigen geldbetätigten Unterhaltungsgeräten werden die in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erzielten Geldwerte und Sonderspiele lediglich einfach ausgegeben, in der Ausspieleinrichtung ausgespielt, in der Risiko-Spieleinrichtung weiterriskiert oder in der Jackpot-Spieleinrichtung angesammelt.

Die mit geldspezifischen Wertangaben versehenen Spiel- und Gewinnpläne, die geldspezifischen Anzeigefelder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, die geldspezifischen Symbole auf den Umfangsflächen der Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung sowie geldspezifische Wertangaben an der im Unterhaltungsgerät vorgesehenen Geldverarbeitungseinrichtung, wie Münzeinwurf, Geldscheineingabe usw. werden in der für den Aufstellort des Unterhaltungsgerätes typischen Landeswährung angegeben. Diese geldspezifischen Wertangaben werden z. B. in Deutschland in DM dargestellt.

Im Hinblick auf die in naher Zukunft bevorstehende Währungsunion in der Europäischen Gemeinschaft, in der als einheitliches Zahlungsmittel die EURO-Währung verbindlich für die Mitgliedsstaaten eingeführt wird und somit als Zahlungsmittel Münzen und Geldscheine in EURO gelten, ist auch eine Umgestaltung der geldspezifischen Wertangaben der Unterhaltungsgeräte erforderlich. Bis zum verbindlichen Termin der Münz- und Geldschein-Zahlungsmittel in der EURO-Währung werden die geldbetätigten Unterhaltungsgeräte jedoch weiter in der jeweiligen Landeswährung des Aufstellortes bespielt. Bis zum verbindlichen Termin der Münz- und Geldschein-Zahlungsmittel in der EURO-Währung wäre es erforderlich, die derzeitigen Frontscheiben bzw. Umlaufkörper der Unterhaltungsgeräte in der bestehenden Form weiterzubehalten und zum Zeitpunkt der Einführung des EURO-Zahlungsmittels schnell alle Frontscheiben und Umlaufkörper an den Unterhaltungsgeräten auszutauschen. Dies führt zwangsläufig zu einem enormen Aufwand. Darüber hinaus ist es bis zum verbindlichen Termin der Gültigkeit der EURO-Zahlungsmittel erforderlich, weiterhin Frontscheiben und Umlaufkörper auch noch in der landestypischen Form herzustellen und gleichzeitig auch Frontscheiben und Umlaufkörper gewissermaßen auf Vorrat zu produzieren, die geldspezifische Wertangaben in der EURO-Währung aufweisen. Eine Beispielbarkeit der Unterhaltungsgeräte ist allerdings meistens nur mit der Landeswährung des Aufstellortes möglich. Es ist Aufgabe der Erfindung, ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät der eingangs genannten Art zu schaffen, bei dem der Spielverlauf im wesentlichen ohne geldwerte Belegungen der Spielmerkmale erfolgt und der Aufwand für das Auswechseln der Frontscheibe entfallen kann.

Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, daß die Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung und die Anzeigefelder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausschließlich mit Sonderspielen und/oder Punkten und nicht mit Geldwertbeträgen belegt sind.

Das Bespielen des geldbetätigten Unterhaltungsgerätes wird durch Eingabe eines Spieleinsatzes in Form von Münzen, beispielsweise DM -,40 gestartet. Der weitere Spielverlauf erfolgt hingegen ausschließlich mit Sonderspielen oder Punkten, nicht jedoch mit Geldwertbeträgen. Daher sind auf den Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung und den Anzeigefeldern der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung keine Geldwertbeträge als Symbole oder Belegungen angegeben. Dementsprechend geben die Symbole auf den Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung und den Anzeigefeldern der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung nur Anzahlen von Sonderspielen oder Punkten wieder. Dadurch ist es nicht not-

wendig, vor oder nach Einführung der Währungsunion die Frontscheibe des Unterhaltungsgerätes auszuwechseln, da die Symbole der Spielmerkmale, wie Symbol-Spieleinrichtung und Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, ausschließlich in nicht-währungsbezogenen Geldwertbeträgen angegeben sind. Mit dieser Maßnahme wird ein hoher Aufwand durch Herstellung neuer Frontscheiben bzw. neuer Unterhaltungsgeräte vermieden.

Nach einer Ausgestaltung der Erfindung entspricht die Höhe des geldwerten Einsatzes pro Spiel einer bestimmten Wertigkeit eines Symbols auf den Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung bzw. eines Anzeigefeldes der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung in Sonderspielen bzw. Punkten. Mit der Höhe des Spieleinsatzes wird demnach festgelegt, daß ein Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung bzw. in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausschließlich in Sonderspielen und/oder Punkten gestartet wird. Gegebenenfalls kann die Höhe des Spieleinsatzes auch die Höhe des maximal erzielbaren Gewinns an Sonderspielen oder Punkten bzw. deren Gegenwert in Form von Geldbeträgen bestimmen, die bei Ende des Spiels ausgezahlt werden.

Nach einer Weiterbildung des erfindungsgemäßen geldbetätigten Unterhaltungsgerätes wird der Einsatz pro Spiel auf einer Geldeinsatz-Anzeige und ein in Abhängigkeit davon erzielbarer Gewinn in Sonderspiele bzw. Punkte umgerechneter Gewinn auf einer Gewinnanzeige dargestellt. So nach werden Geldwertbeträge nur in der Geldeinsatz-Anzeige und in der Gewinnanzeige dargestellt. Dies ist insofern erforderlich, weil der Spieler über einen möglichen Gewinn in Form eines Geldwertes informiert werden will, den er erzielen kann.

Bei einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung wird der Einsatz pro Spiel in der Währung des Aufstellortes des Unterhaltungsgerätes vorgenommen. Darüber hinaus kann auch vorgesehen werden, daß der Spieleinsatz nach der Währungsunion in der EURO-Währung bzw. vor der Währungsunion durch Umrechnung der Landeswährung in die EURO-Währung vorgenommen wird.

Eine weitere vorteilhafte Ausbildung der Erfindung besteht darin, daß beim Erreichen einer bestimmten Symbolkombination in der Symbol-Spieleinrichtung in Sonderspielen oder Punkten ein Einstieg in die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung erfolgt. Die in der Symbol-Spieleinrichtung erzielte Anzahl von Sonderspielen oder Punkten ermöglicht sonach einen Einstieg in ein bestimmtes Anzeigefeld der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung.

Bevorzugt können die Höhe des Einsatzes pro Spiel und/oder die sich daraus ergebende Höhe des Gewinns tastengesteuert vorgewählt werden. Dem Spieler wird dadurch gestattet, die Höhe des Spieleinsatzes selbst zu bestimmen und vorzuwählen. Analog dazu kann ihm eingeräumt werden, auch die Höhe des Gewinns, gegebenenfalls in Abhängigkeit von der Höhe des Spieleinsatzes, vorzuwählen. Dies bedeutet nicht, daß der Spieler automatisch diesen Gewinn erhält, sondern nur beim Auftreten eines bestimmten Spielergebnisses in der Symbol-Spieleinrichtung und/oder Zusatzgewinn-Spieleinrichtung.

Nicht alle Unterhaltungsgeräte sind darauf ausgerichtet, daß Gewinne erzielt und in Geldwerten ausgegeben werden. Bei einer Weiterbildung des Unterhaltungsgerätes erfolgt daher die Gewinnaussgabe nur in Form von Sonderspielen bzw. Punkten, wenn das Unterhaltungsgerät ohne Geldgewinnausszahlung vorgesehen ist. Derartige Geräte dienen in der Regel nur dem Zwecke der Unterhaltung, ohne dem Ziel eines Geldgewinns. Es geht hierbei in der Hauptsache darum, zum Ende des Spiels eine möglichst hohe Anzahl von Sonderspielen oder Punkten zu erzielen.

Ist das Unterhaltungsgerät jedoch derart ausgestaltet, daß

bei erfolgreichem Spielverlauf eine Geldgewinnausszahlung erfolgt, kann die Gewinnaussgabe in Form von Sonderspielen bzw. Punkten und/oder Geldwerten vorgenommen werden.

Es versteht sich, daß die vorstehend genannten und nachstehend noch zu erläuternden Merkmale nicht nur in der jeweils angegebenen Kombination, sondern auch in anderen Kombinationen verwendbar sind, ohne den Rahmen der vorliegenden Erfindung zu verlassen.

Der der Erfindung zugrunde liegende Gedanke wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispiels, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Die Zeichnungsfigur zeigt ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät in einer Vorderansicht.

Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des geldbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe 3 mit Ablesefenstern 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat. Die Symbole 6 der Umlaufkörper 5 bestehen ausschließlich aus Anzahlen von Sonderspielen oder Punkten.

Im unteren Bereich des Spielgerätes befinden sich drei, dem Umlaufkörper 5 zugeordnete Tasten 7, mit denen die Umlaufkörper 5 vorzeitig angehalten bzw. nachgestartet werden können.

Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbolkombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen. Darüber hinaus können Sonderspiele oder Punkte erzielt werden. Im oberen Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich ein Münzeinwurfschlit 10, ein Tokeneinwurfschlit 11, ein Geldschein-Eingabeschlit 12 und ein Benutzerkarten-Eingabeschlit 13 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung. Des weiteren ist neben dem Münzeinwurfschlit 10 eine Rückgabetaste 14 angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Guthabenanzeige 9 angezeigtes Guthaben in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist.

Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragen werden. Die beidseitig der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen sind jeweils als Risiko-Spieleinrichtung 15 ausgebildet. Die rechte Risiko-Spieleinrichtung 15 besitzt mehrere zu einer Risikoleiter 16 zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigefelder 17, die in steigender Reihenfolge mit Anzahlen von 2 bis 50 Sonderspielgewinnen belegt sind. Die linke Risiko-Spieleinrichtung 15 weist ebenfalls mehrere zu einer Risikoleiter 18 zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigefelder 19 auf, die jedoch anderen Anzahlen von 3 bis 50 Sonderspielgewinnen belegt sind. Das Riskieren des in der Risikoleiter 16 bzw. 18 angezeigten Sonderspielgewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigefeld 17 bzw. 19 in Bezug auf das beleuchtete, den bereits erzielten Sonderspielgewinn anzeigende Anzei-

gefeld 17 bzw. 19 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 16 bzw. 18 angebrachten Totalverlust-Anzeigefeld 20 bzw. 21 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 22 bzw. 23 wird entweder der nächsthöhere Sonderspielgewinn erzielt oder der eingesetzte Sonderspielgewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des Höchstgewinnes an Sonderspielen fortgesetzt werden. Die Sonderspielgewinne werden in einer Sonderspiele-Anzeige 24 aufaddiert. Des weiteren ist in der Mitte der Frontscheibe 3 eine Geldeinsatz-Anzeige 25 vorgesehen. Diese zeigt die Höhe des vom Spieler ausgewählten Spieleinsatzes an. Daneben ist eine Gewinnanzeige 26 angeordnet, welche den erzielbaren Gewinn pro Spiel in Form eines Geldwertbetrages anzeigt. Der Geldeinsatz-Anzeige 25 und der Gewinnanzeige 26 ist jeweils eine Taste 27 bzw. 28 zugeordnet.

Der Spieler wählt durch Betätigen der Taste 27 eine bestimmte Höhe eines Einsatzes pro Spiel innerhalb festgelegter Grenzen aus, der dann in der Geldeinsatzanzeige 26 dargestellt wird. Abhängig davon kann rechnergesteuert die Höhe des maximal erzielbaren Gewinns pro Spiel festgelegt werden, der als Geldwertbetrag in der Gewinnanzeige 26 angezeigt wird. Umgekehrt kann durch Betätigung der Taste 28 ein erzielbarer Gewinn ausgewählt und in Abhängigkeit davon die Höhe des Spieleinsatzes bestimmt werden.

Der als Münzen eingegebene Spieleinsatz ermöglicht den Beginn des Spiels in der Symbol-Spieleinrichtung 1. Dabei erfolgt der gesamte weitere Spielverlauf nur noch mit Anzahlen von zu gewinnenden Sonderspielen, die gegebenenfalls auch ein weiteres Spielereignis auslösen. Dies kann z. B. ein Einstieg in ein bestimmtes Anzeigefeld 17 bzw. 19 in einer der Risikoleitern 18 bzw. 20 der Risiko-Spieleinrichtung 15 sein. Das Risikospiel wird dann ebenfalls nur mit Anzahlen von Sonderspielen durchgeführt, die eingesetzt und gewonnen und gegebenenfalls auch verloren werden können.

Erzielt der Spieler zum Ende des Spiels einen Gewinn in Form einer bestimmten Anzahl von Sonderspielen, werden diese in einen Geldwertbetrag umgerechnet und in Form von Münzen ausgegeben.

Liste der Bezugszeichen

- 1 Symbol-Spieleinrichtung
- 2 Gehäuse
- 3 Frontscheibe
- 4 Ablesefenster
- 5 Umlaufkörper
- 6 Symbol
- 7 Nachstart-Taste
- 8 Auszahlsschale
- 9 Guthabenanzeige
- 10 Münzeinwurfschlit
- 11 Tokeneinwurfschlit
- 12 Geldschein-Eingabeschlit
- 13 Karten-Eingabeschlit
- 14 Rückgabetaste
- 15 Risiko-Spieleinrichtung
- 16 Risikoleiter
- 17 Anzeigefeld
- 18 Risikoleiter
- 19 Anzeigefeld
- 20 Totalverlust-Anzeigefeld
- 21 Totalverlust-Anzeigefeld
- 22 Risikotaste
- 23 Risikotaste
- 24 Sonderspiele-Anzeige
- 25 Geldeinsatz-Anzeige

26 Gewinnanzeige

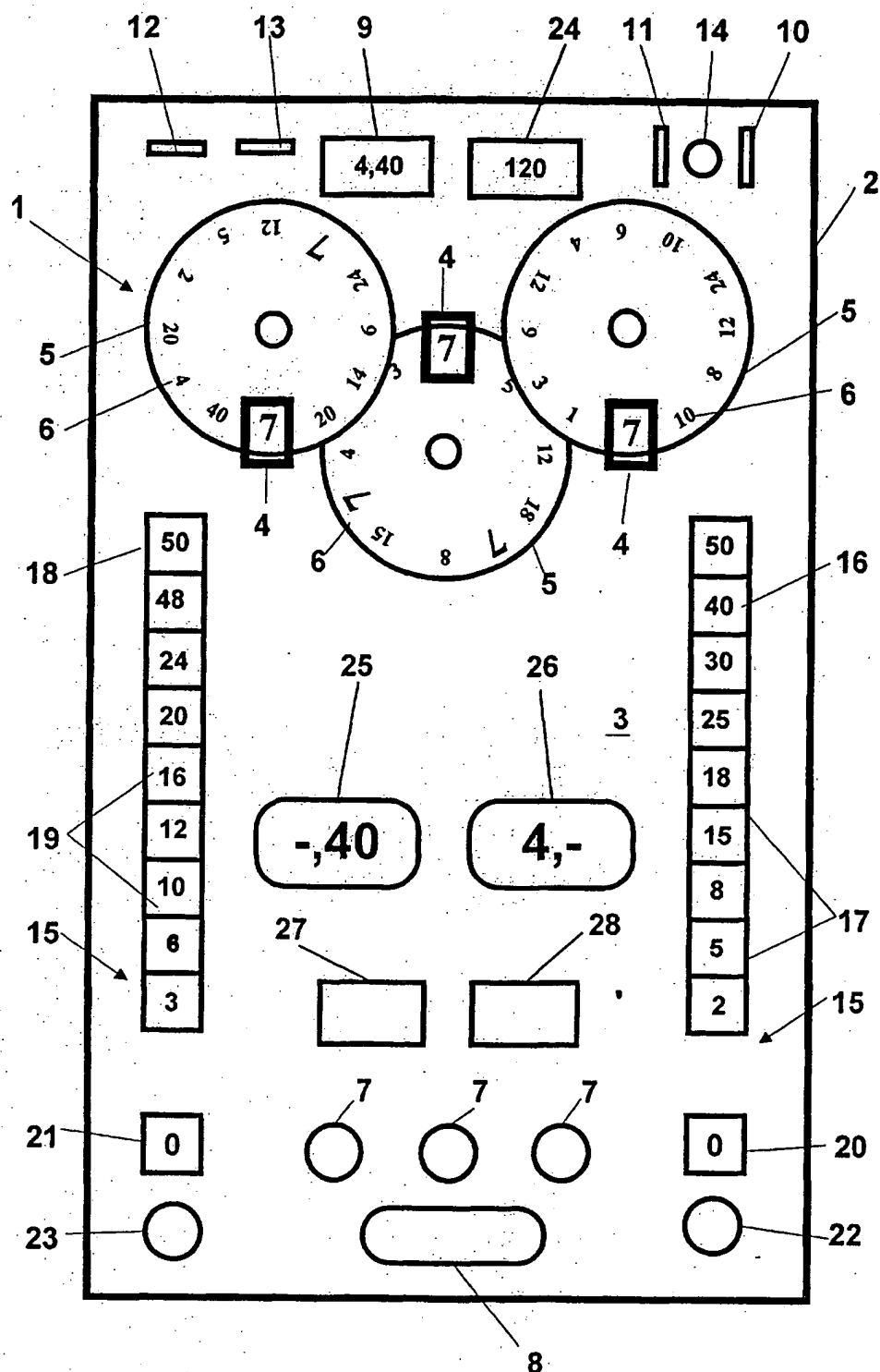
27 Taste

28 Taste

Patentansprüche

1. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung (1) mit Umlaufkörpern (6) hinter Ablesefenstern (4) einen Gewinn- oder Verlust angegebende Symbolkombinationen angezeigt werden, und mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern (17, 19) bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15), in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erreichtes Spielergebnis ausgespielt oder kumuliert wird, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Umlaufkörper (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) und die Anzeigefelder (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) ausschließlich mit Sonderspielen und/oder Punkten und nicht mit Geldwertbeträgen belegt sind.
2. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Höhe des geldwerten Einsatzes pro Spiel einer bestimmten Wertigkeit eines Symbols (6) auf den Umlaufkörpern (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) bzw. eines Anzeigefeldes (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) in Sonderspielen bzw. Punkten entspricht.
3. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß der Einsatz pro Spiel auf einer Geldeinsatz-Anzeige (25) und ein in Abhängigkeit davon erzielbarer Gewinn in Sonderspiele bzw. Punkte umgerechneter Gewinn auf einer Gewinnanzeige (26) dargestellt wird.
4. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Einsatz pro Spiel in der Währung des Aufstellortes des Unterhaltungsgerätes vorgenommen wird.
5. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß beim Erreichen einer bestimmten Symbolkombination in der Symbol-Spieleinrichtung (1) in Sonderspielen oder Punkten ein Einstieg in die Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) erfolgt.
6. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die Höhe des Einsatzes pro Spiel und/oder die sich daraus ergebende Höhe des Gewinns tastengesteuert vorgewählt werden.
7. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß die Gewinnausgabe in Form von Sonderspielen bzw. Punkten erfolgt, wenn das Unterhaltungsgerät ohne Geldgewinnauszahlung vorgesehen ist.
8. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß die Gewinnausgabe in Form von Sonderspielen bzw. Punkten und/oder Geldwerten erfolgt, wenn das Unterhaltungsgerät mit Geldgewinnauszahlung vorgesehen ist.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen





①9 BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT

⑫ Patentschrift
⑩ DE 199 36 196 C 2

⑤1 Int. Cl. 7:
G 07 F 17/32

②1 Aktenzeichen: 199 36 196.7-45
②2 Anmeldetag: 31. 7. 1999
④3 Offenlegungstag: 18. 1. 2001
④5 Veröffentlichungstag
der Patenterteilung: 16. 10. 2003

DE 199 36 196 C 2

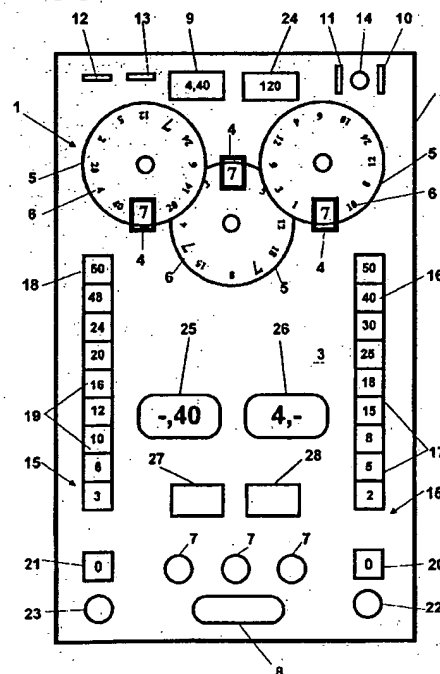
Innerhalb von 3 Monaten nach Veröffentlichung der Erteilung kann Einspruch erhoben werden

⑥6 Innere Priorität:
199 31 762.3 08. 07. 1999
⑦3 Patentinhaber:
Löwen Entertainment GmbH, 55411 Bingen, DE
⑦4 Vertreter:
Patentanwälte BECKER & AUE, 55411 Bingen

⑦2 Erfinder:
Schwerdling, Dirk, 56288 Kastellaun, DE
⑥6 Für die Beurteilung der Patentfähigkeit in Betracht
gezogene Druckschriften:
DE 44 03 866 A1
DE 43 01 855 A1
DE 38 39 977 A1

⑤4 Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes

⑤1 Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung (1) mit Umlaufkörpern (6) hinter Ablesefenstern (4) einen Gewinn oder Verlust angegebende Symbolkombinationen angezeigt werden, und mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern (17, 19) bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15), in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erreichtes Spielergebnis ausgespielt oder kumuliert wird, wobei die Umlaufkörper (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) und die Anzeigefelder (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) ausschließlich mit Sonderspielen und/oder Punkten und nicht mit Geldwertbeträgen belegt werden, dadurch gekennzeichnet, dass die Höhe des geldwerten Einsatzes pro Spiel einer bestimmten Wertigkeit eines Symbols (6) auf den Umlaufkörpern (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder eines Anzeigefeldes (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) in Sonderspielen oder Punkten entspricht und der Einsatz pro Spiel auf einer Geldeinsatz-Anzeige (25) und ein in Abhängigkeit davon erzielter Gewinn als in Sonderspielen oder Punkte umgerechneter Gewinn auf einer Gewinnanzeige (26) dargestellt wird.



DE 199 36 196 C 2

BEST AVAILABLE COPY

Beschreibung

[0001] Die Erfindung bezieht sich auf ein Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung mit Umlaufkörpern hinter Ablesefenstern einen Gewinn oder Verlust angegebene Symbolkombinationen angezeigt werden, und mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung, in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung erreichtes Spielergebnis ausgespielt oder kumuliert wird, wobei die Umlaufkörper der Symbol-Spieleinrichtung und die Anzeigefelder der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausschließlich mit Sonderspielen und/oder Punkten und nicht mit Geldwertbeträgen belegt werden.

[0002] Die Vorderseite des Gehäuses eines solchen Unterhaltungsgerätes umfaßt in der Regel eine aus Glas bestehende Frontscheibe, auf der ein Spielplan und ein Gewinnplan aufgedruckt sind. Hinter der Frontscheibe ist eine Symbol-Spieleinrichtung angeordnet, die meistens drei Umlaufkörper besitzt, die als Walzen, Scheiben, Klappkarten-Karusselle oder dergleichen ausgebildet sein können. Auf der von außen durch Ablesefenster in der Frontscheibe einsehbaren Oberfläche tragen die Umlaufkörper Symbole. Die Umlaufkörper werden in der Regel nacheinander stillgesetzt und nachdem alle Umlaufkörper zum Stillstand gekommen sind, gibt die in den Ablesefenstern angezeigte Symbolkombination einen Gewinn oder Verlust an. In unterschiedlicher Höhe werden Geld- und/oder Punkte- und/oder Sonderspielgewinne oder dergleichen in Aussicht gestellt.

[0003] Weiterhin weisen derartige Unterhaltungsgeräte häufig mindestens eine als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildete Risiko-Spieleinrichtung auf, bei der durch Betätigung einer Risikotaste ein bereits erzielter Gewinn unter Gefahr des Verlustes riskiert werden kann. Die Risiko-Spieleinrichtung umfaßt hierbei eine aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern bestehende Risikoleiter. Dabei wird auf einer Risikoleiter, die auf Gewinnanzeigeelementen verschiedene Gewinnwerte anzeigt, der bereits erzielte Gewinn und der erzielbare Gewinn optisch hervorgehoben. Über einen im Unterhaltungsgerät vorhandenen Zufallsgenerator wird entschieden, ob der bereits erzielte Gewinn verloren geht oder erhöht wird. Bei Erhöhung des Gewinns wird dieser wieder als erzielter Gewinn angezeigt und auch der nun erzielbare Gewinn wird wieder optisch hervorgehoben. Durch Betätigung einer Risikotaste kann der erzielte Gewinn erneut riskiert werden. Bei der Durchführung eines Risikospiels erfolgt in der Regel eine Entscheidung über Erhöhung oder Totalverlust des eingesetzten Gewinns. Die Anzeigefelder der Risikoleiter sind üblicherweise im unteren Bereich mit steigenden Geldgewinnen und im oberen Bereich in steigender Reihenfolge mit Sonderspielen oder Punkten belegt.

[0004] Darüber hinaus ist es bei Unterhaltungsgeräten bekannt, einen erzielten Gewinn mittels einer als Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausgebildeten Ausspielinrichtung zu erhöhen oder zu erniedrigen, wobei mit unterschiedlichen Geldwert-, Sonderspiel- und Punktegewinnen belegte Anzeigefelder zufallsgesteuert aufleuchten und ein den erreichten Gewinn darstellendes Anzeigefeld erleuchtet bleibt.

[0005] Einen weiteren Spielanreiz mit zusätzlicher Gewinnmöglichkeit stellt eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung in Form einer Jackpot-Spieleinrichtung dar, die meistens aus einer verschiedene Anzeigefelder umfassenden Lichtleiste gebildet ist. Beim Erzielen eines bestimmten Gewinns oder Verlustes in der Symbol-Spieleinrichtung und/oder in einer anderen Zusatzgewinn-Spieleinrichtung wird ein bestimm-

tes Anzeigeelement erleuchtet, das ein auf den erreichten Gewinn oder Verlust bezogenes Symbol trägt. Wenn eine bestimmte Anzahl von Anzeigefeldern erleuchtet ist, wird der Jackpot ausgelöst und ein zusätzlicher Gewinn gegeben.

[0006] Solche Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen sind in der Regel auf ihren Anzeigefeldern mit unterschiedlichen Geldwerten und Sonderspielen belegt. Bei derartigen geldbetätigten Unterhaltungsgeräten werden die in der Symbol-Spieleinrichtung oder in einer der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen erzielten Geldwerte und Sonderspiele lediglich einfach ausgegeben, in der Ausspielinrichtung ausgespielt, in der Risiko-Spieleinrichtung weiterriskiert oder in der Jackpot-Spieleinrichtung angesammelt.

[0007] Ferner offenbart die DE 43 01 855 A1 ein geldbetätigtes Spielgerät mit einer Symbol-Spieleinrichtung und mindestens zwei, jeweils aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigeelementen bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen. Die Anzeigeelemente der Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen können mit Geld-, Sonderspiele-, Punkte- und/oder Freispielgewinnen belegt sein. Schließlich zeigt die DE 38 39 977 A1 eine Einrichtung zur Anzeige von Spieleinsätzen an einem münzbetätigten Unterhaltungsgerät, bei der mit einem ersten Anzeigemittel der Spieleinsatz des Benutzers des Unterhaltungsgerätes, mit einem zweiten Anzeigemittel ein in Abhängigkeit des Spieleinsatzes des Benutzers ermittelter Spieleinsatz des Unterhaltungsgerätes und mit einem dritten Anzeigemittel ein aus beiden Spieleinsätzen summierter maximal auszahlbarer Betrag pro Spiel angezeigt wird.

[0008] Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, bei einem Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes der eingangs genannten Art den Ablauf des Spielgeschehens interessanter zu gestalten und damit dem Spieler eine weitergehende Unterhaltung und sonach einen größeren Anreiz zum Spiel zu bieten.

[0009] Erfindungsgemäß wird die Aufgabe dadurch gelöst, dass die Höhe des geldwerten Einsatzes pro Spiel einer bestimmten Wertigkeit eines Symbols auf den Umlaufkörpern der Symbol-Spieleinrichtung oder eines Anzeigefeldes der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung in Sonderspielen oder Punkten entspricht und der Einsatz pro Spiel auf einer Geldeinsatz-Anzeige und ein in Abhängigkeit davon erzielbarer Gewinn als in Sonderspiele oder Punkte umgerechneter Gewinn auf einer Gewinnanzeige dargestellt wird.

[0010] Mit der Höhe des Spieleinsatzes wird demnach festgelegt, dass ein Spiel in der Symbol-Spieleinrichtung bzw. in der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung ausschließlich in Sonderspielen und/oder Punkten gestartet wird. Gegebenenfalls kann die Höhe des Spieleinsatzes auf die Höhe des maximal erzielbaren Gewinns an Sonderspielen oder Punkten bzw. deren Gegenwert in Form von Geldbeträgen bestimmen, die bei Ende des Spiels ausgezahlt werden. Hierbei werden Geldwertbeträge nur in der Geldeinsatz-Anzeige und in der Gewinnanzeige dargestellt. Dies ist insofern erforderlich, weil der Spieler über einen möglichen Gewinn in Form eines Geldwertes informiert werden will, den er erzielen kann.

[0011] Bei einer vorteilhaften Ausgestaltung der Erfindung werden die Höhe des Einsatzes pro Spiel und/oder die sich daraus ergebende Höhe des Gewinns tastengesteuert vorgewählt. Dem Spieler wird dadurch gestattet, die Höhe des Spieleinsatzes selbst zu bestimmen und vorzuwählen. Analog dazu kann ihm eingeräumt werden, auch die Höhe des Gewinns, gegebenenfalls in Abhängigkeit von der Höhe des Spieleinsatzes, vorzuwählen. Dies bedeutet nicht, daß der Spieler automatisch diesen Gewinn erhält, sondern nur beim Auftreten eines bestimmten Spielereignisses in der Symbol-Spieleinrichtung und/oder Zusatzgewinn-Spielein-

richtung.

[0012] Nicht alle Unterhaltungsgeräte sind darauf ausgerichtet, daß Gewinne erzielt und in Geldwerten ausgegeben werden. Bei einer Weiterbildung des Unterhaltungsgerätes erfolgt daher die Gewinnausgabe nur in Form von Sonderspielen bzw. Punkten, wenn das Unterhaltungsgerät ohne Geldgewinnauszahlung vorgesehen ist. Derartige Geräte dienen in der Regel nur dem Zwecke der Unterhaltung, ohne dem Ziel eines Geldgewinns. Es geht hierbei in der Hauptsache darum, zum Ende des Spiels eine möglichst hohe Anzahl von Sonderspielen oder Punkten zu erzielen.

[0013] Ist das Unterhaltungsgerät jedoch derart ausgestaltet, daß bei erfolgreichem Spielverlauf eine Geldgewinnauszahlung erfolgt, kann die Gewinnausgabe in Form von Sonderspielen bzw. Punkten und/oder Geldwerten vorgenommen werden.

[0014] Die Erfindung wird in der nachfolgenden Beschreibung anhand eines Ausführungsbeispiels, das in der Zeichnung dargestellt ist, näher erläutert. Die Zeichnungsfigur zeigt ein nach dem erfindungsgemäßen Verfahren betriebenes, geldbetätigtes Unterhaltungsgerät in einer Vorderansicht.

[0015] Das die Symbol-Spieleinrichtung 1 aufnehmende Gehäuse 2 des geldbetätigten, rechnergesteuerten Unterhaltungsgerätes mit Gewinnmöglichkeit weist auf seiner Vorderseite eine Frontscheibe 3 mit Ablesefenstern 4 auf, hinter denen drei nebeneinander angeordnete, scheibenförmig ausgebildete Umlaufkörper 5 der Symbol-Spieleinrichtung 1 vorgesehen sind. Die Umlaufkörper 5 werden nach dem Inlaufsetzen zu Spielbeginn während oder zum Ende des Spiels von einem Zufallsgenerator der Steuereinheit in einer von einer Mehrzahl möglicher Rastpositionen zum Stillstand gebracht. Den Rastpositionen sind auf dem Umfang der Umlaufkörper 5 Symbole 6 zugeordnet, die der Anzeige des Spielergebnisses in den Ablesefenstern 4 dienen. Aus den angezeigten Symbolen 6 kann der Spieler das Spielergebnis ablesen, insbesondere auch, ob sich ein Gewinn nach einem auf der Frontscheibe 3 erläuterten Gewinnplan aus einer Kombination der angezeigten Symbole 6 ergeben hat. Die Symbole 6 der Umlaufkörper 5 bestehen ausschließlich aus Anzahlen von Sonderspielen oder Punkten.

[0016] Im unteren Bereich des Spielgerätes befinden sich drei, dem Umlaufkörper 5 zugeordnete Tasten 7, mit denen die Umlaufkörper 5 vorzeitig angehalten bzw. nachgestartet werden können.

[0017] Im Falle eines Gewinns durch Erreichen einer bestimmten Symbolkombination kann eine Gewinnausschüttung in bar, d. h. durch Münzauswurf in eine Ausgabeschale 8 oder durch Aufaddieren in einer Guthabenanzeige 9 erfolgen. Darüber hinaus können Sonderspiele oder Punkte erzielt werden. Im oberen Bereich des Unterhaltungsgerätes befinden sich ein Münzeinwurfsschlitz 10, ein Tokeneinwurfsschlitz 11, ein Geldschein-Eingabeschlitz 12 und ein Benutzerkarten-Eingabeschlitz 13 einer nicht näher dargestellten Geldverarbeitungseinrichtung. Des weiteren ist neben dem Münzeinwurfsschlitz 10 eine Rückgabetaste 14 angeordnet, durch deren Betätigung ein in der Guthabenanzeige 9 angezeigtes Guthaben in die Ausgabeschale 8 abrufbar ist.

[0018] Der in der Symbol-Spieleinrichtung 1 durch Erreichung einer zufallsgesteuert ermittelten Symbolkombination erzielte Gewinn kann tasten- oder rechnergesteuert als Einsatz in eine Zusatzgewinn-Spieleinrichtung übertragen werden. Die beidseitig der Frontscheibe 3 angeordneten Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen sind jeweils als Risiko-Spieleinrichtung 15 ausgebildet. Die rechte Risiko-Spieleinrichtung 15 besitzt mehrere zu einer Risikoleiter 16 zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigefelder 17, die in steigen-

der Reihenfolge mit Anzahlen von 2 bis 50 Sonderspielgewinnen belegt sind. Die linke Risiko-Spieleinrichtung 15 weist ebenfalls mehrere zu einer Risikoleiter 18 zusammengefaßte beleuchtbare Anzeigefelder 19 auf, die jedoch anderen Anzahlen von 3 bis 50 Sonderspielgewinnen belegt sind. Das Riskieren des in der Risikoleiter 16 bzw. 18 angezeigten Sonderspielgewinns geschieht dadurch, daß das nächsthöhere Anzeigefeld 17 bzw. 19 in Bezug auf das beleuchtete, den bereits erzielten Sonderspielgewinn anzeigende Anzeigefeld 17 bzw. 19 im Wechsel mit einem unterhalb der Risikoleiter 16 bzw. 18 angebrachten Totalverlust-Anzeigefeld 20 bzw. 21 mit der Beschriftung "0" blinkt. Bei Betätigung einer Risikotaste 22 bzw. 23 wird entweder der nächsthöhere Sonderspielgewinn erzielt oder der eingesetzte Sonderspielgewinn verloren. Dieser Vorgang kann bis zum Erreichen des Höchstgewinns an Sonderspielen fortgesetzt werden. Die Sonderspielgewinne werden in einer Sonderspiele-Anzeige 24 aufaddiert.

[0019] Des weiteren ist in der Mitte der Frontscheibe 3 eine Geldeinsatz-Anzeige 25 vorgesehen. Diese zeigt die Höhe des vom Spieler ausgewählten Spieleinsatzes an. Daneben ist eine Gewinnanzeige 26 angeordnet, welche den erzielbaren Gewinn pro Spiel in Form eines Geldwertbetrages anzeigt. Der Geldeinsatz-Anzeige 25 und der Gewinnanzeige 26 ist jeweils eine Taste 27 bzw. 28 zugeordnet.

[0020] Der Spieler wählt durch Betätigen der Taste 27 eine bestimmte Höhe eines Einsatzes pro Spiel innerhalb festgelegter Grenzen aus, der dann in der Geldeinsatzanzeige 26 dargestellt wird. Abhängig davon kann rechnergesteuert die Höhe des maximal erzielbaren Gewinns pro Spiel festgelegt werden, der als Geldwertbetrag in der Gewinnanzeige 26 angezeigt wird. Umgekehrt kann durch Betätigung der Taste 28 ein erzielbarer Gewinn ausgewählt und in Abhängigkeit davon die Höhe des Spieleinsatzes bestimmt werden.

[0021] Der als Münzen eingegebene Spieleinsatz ermöglicht den Beginn des Spiels in der Symbol-Spieleinrichtung 1. Dabei erfolgt der gesamte weitere Spielverlauf nur noch mit Anzahlen von zu gewinnenden Sonderspielen, die gegebenenfalls auch ein weiteres Spielereignis auslösen. Dies kann z. B. ein Einstieg in ein bestimmtes Anzeigefeld 17 bzw. 19 in einer der Risikoleitern 18 bzw. 20 der Risiko-Spieleinrichtung 15 sein. Das Risikospiel wird dann ebenfalls nur mit Anzahlen von Sonderspielen durchgeführt, die eingesetzt und gewonnen und gegebenenfalls auch verloren werden können.

[0022] Erzielt der Spieler zum Ende des Spiels einen Gewinn in Form einer bestimmten Anzahl von Sonderspielen, werden diese in einen Geldwertbetrag umgerechnet und in Form von Münzen ausgegeben.

Liste der Bezugszeichen

- 1 Symbol-Spieleinrichtung
- 2 Gehäuse
- 3 Frontscheibe
- 4 Ablesefenster
- 5 Umlaufkörper
- 6 Symbol
- 7 Nachstart-Taste
- 8 Ausgabeschale
- 9 Guthabenanzeige
- 10 Münzeinwurfsschlitz
- 11 Tokeneinwurfsschlitz
- 12 Geldschein-Eingabeschlitz
- 13 Karten-Eingabeschlitz
- 14 Rückgabetaste
- 15 Risiko-Spieleinrichtung

16 Risikoleiter	
17 Anzeigefeld	
18 Risikoleiter	
19 Anzeigefeld	
20 Totalverlust-Anzeigefeld	5
21 Totalverlust-Anzeigefeld	
22 Risikotaste	
23 Risikotaste	
24 Sonderspiele-Anzeige	
25 Geldeinsatz-Anzeige	10
26 Gewinnanzeige	
27 Taste	
28 Taste	

Patentansprüche 15

1. Verfahren zum Betreiben eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes mit einer rechnergesteuerten Steuereinheit zur Spielablaufsteuerung, bei dem mittels einer Symbol-Spieleinrichtung (1) mit Umlaufkörpern (6) hinter Ablesefenstern (4) einen Gewinn oder Verlust angegebene Symbolkombinationen angezeigt werden, und mindestens einer aus mehreren gewinnindividuellen Anzeigefeldern (17, 19) bestehenden Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15), in der ein in der Symbol-Spieleinrichtung (1) erreichtes Spielergebnis ausgespielt oder kumuliert wird, wobei die Umlaufkörper (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) und die Anzeigefelder (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) ausschließlich mit Sonderspielen und/oder Punkten und nicht mit Geldwertbeträgen belegt werden, **dadurch gekennzeichnet**, dass die Höhe des geldwerten Einsatzes pro Spiel einer bestimmten Wertigkeit eines Symbols (6) auf den Umlaufkörpern (5) der Symbol-Spieleinrichtung (1) oder eines Anzeigefeldes (17, 19) der Zusatzgewinn-Spieleinrichtung (15) in Sonderspielen oder Punkten entspricht und der Einsatz pro Spiel auf einer Geldeinsatz-Anzeige (25) und ein in Abhängigkeit davon erzielbarer Gewinn als in Sonderspielen oder Punkte umgerechneter Gewinn auf einer Gewinnanzeige (26) dargestellt wird.

2. Verfahren nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die Höhe des Einsatzes pro Spiel und/oder die sich daraus ergebende Höhe des Gewinns tastengesteuert vorgewählt werden.

3. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass die Gewinnausgabe in Form von Sonderspielen oder Punkten erfolgt, wenn das Unterhaltungsgerät ohne Geldgewinnauszahlung vorgesehen ist.

4. Verfahren nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, dass die Gewinnausgabe in Form von Sonderspielen oder Punkten oder Geldwerten erfolgt, wenn das Unterhaltungsgerät mit Geldgewinnauszahlung vorgesehen ist.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

